

ORAL EN EPS

Au service des contenus moteurs dans le CA4

Une forme de pratique scolaire qui favorise les interactions
La course aux tickets en TENNIS DE TABLE

Auteur de la fiche : Aurélie Foessel, aurelie.philippon@ac-orelans-tours.fr

COMPETENCES LANGAGIERES VISEES		ENJEUX D'APPRENTISSAGE EN EPS	
LINGUISTIQUE	x	Moteurs	Développer/perfectionner des techniques
DISCURSIVE		Méthodo	Analyser un rapport de force S'engager dans un programme d'entraînement
INTERACTIONNELLE	x	Social	S'accorder sur une décision S'entraider
ELEMENTS DU PROGRAMME VISES			
Exemple : AFC 3 et 4 du CA2 CYCLE 4 - Réaliser des actions décisives en situation favorable pour faire basculer le rapport de force en sa faveur - Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force - Être solidaire de ses partenaires. - Observer et co-arbitrer		LE SOCLE D2 . Cycle 4 : Apprécier la fiabilité des informations recueillies en croisant différentes sources. D3. Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.	

CONTEXTUALISATION DE LA PROPOSITION

CONTEXTE REP+ collègue où l'accent est mis sur l'apprentissage de la langue française et ma conception professionnelle qui privilégie la coopération. L'enjeu était pour moi de développer **une forme de pratique scolaire** permettant aux joueurs de sortir d'un jeu stéréotypé et qui manque d'initiative mais aussi créer de renforcer leur capacité à analyser le rapport de force. Créer des temps de débats d'idées fut donc pour moi un levier.

L'utilisation de ticket score rend visible la prise de décision des arbitres aux yeux de tous (et non plus caché derrière une fiche d'observation) **et devient alors vecteur d'interactions**

DES PREREQUIS ou PREALABLE

Confectionner par table :

10 tickets bleus de taille longueur A4 (5 par demi-table) VALEUR 3 points

16 tickets verts 2/3 format A4 longueur (8/ demi-table) VALEUR 2 points

28 tickets jaunes 1/3 format A4 en longueur (14 par demi-table) VALEUR 1 point

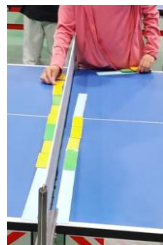
ILLUSTRATION

COMPETENCE VISEE :

Par équipe de 2 joueurs en formule coupe Davis, rechercher le gain de la rencontre en assurant la continuité de l'échange par des frappes variées en profitant d'une situation favorable pour gagner le point et en exploitant les conseils de son partenaire lors du stop coach. Assurer le comptage des points en attribuant les points bonus de manière adaptée.

POUR REMPORTER

UN SET : le joueur doit gagner une ligne de tickets qui traverse la table



Ainsi, à chaque point gagné, l'arbitre pose sur la table un ticket derrière le filet.

Joueurs, arbitres et enseignants visualisent directement l'évolution du rapport de force en terme quantitative (le nombre de point marqué) et qualitative (comment le point a été marqué).

L'oral prend en place sous force de débat d'idées autour de la thématique ciblée par l'obtention d'un ticket, dans la mesure où joueurs et arbitres doivent valider la couleur posée avant d'engager le point suivant.

Dès lors, ceci engage pour les joueurs l'envie de s'engager dans un jeu pour gagner de grands tickets et suscite l'envie d'apprendre de nouvelles techniques par exemple.

Pour les arbitres, leur avis est exposé aux yeux de tous et permet de sortir d'un effet fiche d'observation parfois peu ou mal remplie et qui n'est exploitée qu'éventuellement après le jeu.

VARIANTE et EVOLUTION

Variante : infinie en taille et couleur ainsi qu'en ciblage d'objet d'enseignement

Evolution : utiliser les tickets pour orienter les joueurs vers des thématiques d'entraînement ou du jeu bonus/bingo

LIMITES

Nécessite un temps d'appropriation qui limite le temps de pratique sur la première leçon